AÑO 1 Nº 7

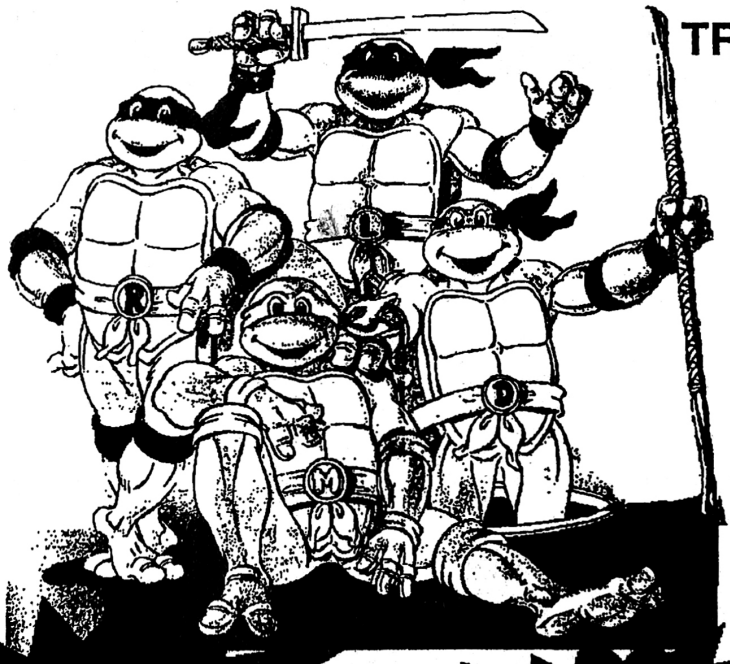
ENE/FEB 1991

PLAY

EJEMPLAR SIN CARGO

PROHIBIDA SU VENTA

REVISTA PARA FANATICOS DEL JOYSTICK

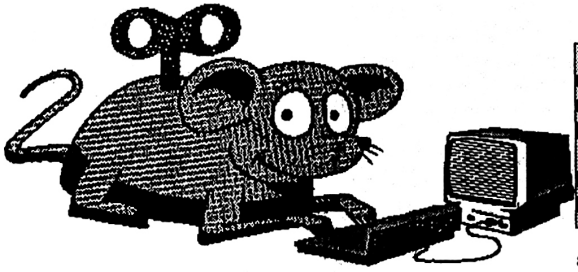


TRUCOS

INDIANA JONES
AND THE LAST CRUSADE
MAPAS Y AYUDAS
LO QUE FALTABA!

ZAK MAC KRAKEN
AND THE ALIEN
MINDBENDERS

BUSCAMOS COLABORADORES PARA NUESTRA REVISTA



SI TENES ALGUN POKE, TRUCO, O AYUDAS DISPONIBLE PARA COMPARTIR CON TODOS LOS LECTORES
ACERCALA A REAL TIME EN EL HORARIO DE 10 A 20 Hs, ANTES DEL 15 DE CADA MES

(Si tenes PC compatible es preferible que nos acerques tus ayudas en un disco con el texto en formato Wordstar® o similar)

JUNTO CON TU COLABORACION, TRAENOS UNA FOTO TUYA (4x4 CARNET) PARA QUE APAREZCAS EN EL CUADRO DE COLABORADORES DEL MES

REAL TIME

TE ACERCA DESDE EE.UU. Y EUROPA

LAS ULTIMAS NOVEDADES PARA

AMIGA ZX SPECTRUM PC

MUY PRONTO PARA SPECTRUM LLEGARAN: GOLDEN AXE, BACK TO THE FUTURE II, SIM CITY, EL VENGADOR DEL FUTURO, SHADOW WARRIOR, DICK TRACY, ¡SHADOW OF THE BEAST!, KICK OFF II, GREMLINS II, STUNT RUNNER, TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES, ROBOCOP 2.

AV. SANTA FE 2450 LOCALES 93 Y 82 GALERIA AMERICANA

TEL. 821-9436 / 826-6257 / 83-1391 - (1123) - BUENOS AIRES

AÑO 1 Nº 7

ENE/FEB 1991

PLAY

EJEMPLAR SIN CARGO

PROHIBIDA SU VENTA

REVISTA PARA FANATICOS DEL JOYSTICK

NUNCA ES TARDE CUANDO LA DICHA ES BUENA...

Bueno, tarde pero seguro. Las vacaciones parece que nos han vuelto un poco fiacas pero no obstante apretamos los dientes y le dimos para adelante y sacamos esta publicacion al frente.

Este mes cumplimos con los desesperados que necesitaban (y pedian a gritos) lo que faltaba de "Indiana Jones y la última cruzada". No por fanaticos de Lucas sino porque el juego lo vale, intentamos salvar al mundo de los marcianos explicando como terminar el "Zak Mckraken and the Alien Mindbenders".

En la sección "Recomendados" incluimos a partir de este mes la puntuación de cada juego teniendo en cuenta gráficos,desarrollo,etc.

En "Oldies" creemos que se nos fue la mano porque poco falto para que describieramos (sobre todo Hernán) a todo el soft europeo de antaño.

Sepan disculpar las demoras ocasionadas por la obra pero es en beneficio de todos (sobre todo de nuestra salud).

Monsieur,le Editor.

INDICE

(A NO ASUSTARSE PORQUE NO ES EL ECONOMICO)

- PAGINA 4 — ZAK MCKRAKEN
- PAGINA 5 — RECOMENDADOS
- PAGINA 8 — OLDIES
- PAGINA 9 — EL ARCON
- PAGINA 11 — INDIANA JONES
- PAGINA 13 — CORREO

PLAY - Revista para fanaticos del joystick - es una publicación independiente editada por REALTIME,Av.Santa Fe 2450 Local 93 - (1123)- Buenos Aires - Argentina. Editores responsables: Agustin Louro Paz - Jorge Contreras, Diagramacion y diseño: Jorge Contreras, Redacción e investigación: Hernán J. Khatchadourian, Ilustraciones: G.Scanner. Colaboradores el personal de Real Time. Se terminó de imprimir en Febrero de 1991.

UN PEQUEÑO AVANCE DE COMO COMENZAR A EVITAR QUE LOS MARCIANOS NOS CONVIERTAN EN PERSONAS UN POCO MAS TONTAS

1ra Pantalla: el dormitorio de Zac .
Tomamos todo lo que se pueda y usamos cualquier objeto para sacar la cashcard de abajo de un mueble. En el living tomamos el almohadón que está en el suelo y conectamos el cable al tomacorrientes .Tomamos el almohadón del sofá y recogemos el control remoto. Ahora encendemos el televisor y miramos las noticias. En la cocina: abrimos la puerta pequeña y tomamos los crayones amarillos ,ahora abrimos el refrigerador y tomamos el huevo. Por último tomamos la llavecita que esta colgada en la pared , abrimos la puerta y salimos. En la calle tocamos el timbre tres (3) veces y el panadero nos lanzara un pan tan duro que romperá la vereda (debe ser una sucursal de la que esta a la vuelta de mi casa). Lo recogemos y nos vamos a la vuelta. En la 14th Avenue (a la vuelta) entra en la primera puerta que encuentres, compra todo lo comprable , abre la caja de herramientas y véndela vacía con la opción sell. Otra vez en la calle vamos al final de la misma y usamos los wire cutters para cortar las cuerdas que sostienen una especie de nave espacial pequeña ,luego volvemos a nuestro "sweethome" (a casa). Una vez en nuestro bulo usamos el pan en el lavaplatos ,que en realidad es un procesador de basura, y lo ponemos a funcionar con el botoncito cuadrado que esta arriba. Cuando el pan se ha procesado , abrimos la puerta que esta abajo del procesador y usamos la llave inglesa (monkey wrench, a propósito gracias al cliente que me tradujo llave inglesa al inglés) para abrir la cañeria y el pan procesado caerá asi que lo tomamos y nos vamos a la calle nuevamente. Otra vez en las calles (que dura es la vida de un periodista) nos vamos a la phone company y entramos. Adentro vamos al lado de la entrada y tomamos un papel que estan a modo de formulario en un buzón . Con el papel en nuestras manos salimos y lo usamos con el crayón amarillo, luego vamos a nuestra puerta , abrimos el buzon con la pequeña llave y metemos en él el papel escrito; por último cerramos el buzón y vamos al lado del autobús donde usamos la armónica (kazoo) para despertar al conductor que una vez despierto nos abre la puerta para que entremos entonces entramos y usamos la cashcard en el cashcard reader con lo que el micro se pondra en marcha al aeropuerto .En el aeropuerto usamos la cashcard en la computadora que esta en el centro de la pantalla y compramos un pasaje a Seattle. Finalizada la operación entramos por la puerta al aeroplano y viajamos a Seattle. En el avión nos paramos , vamos al baño donde tomamos el papel higiénico y lo ponemos en el lavatorio luego abrimos el grifo para que salga agua y tape el lavatorio ;una vez hecho esto oprimimos el boton de la pared y la azafata vendrá a solucionar el problema. Cuando entre , salimos (valga la redundancia) y nos vamos al principio del avión donde hay un horno microondas que abrimos para poner el huevo dentro , cerrarlo y prenderlo con lo que el huevo explotará y una alarma volverá a sonar llamando a la azafata que vendrá a limpiar el desastre. Aprovechando que la azafata esta ocupada tomamos el almohadón del primer asiento y una linterna caerá al suelo , la tomamos y empezamos a abrir todos los portaequipajes hasta encontrar un equipo de oxígeno que tambien tomamos. Tras haber realizado todo esto podemos sentarnos con toda tranquilidad y esperar a terminar el viaje. En Seattle tomamos la rama del árbol y usamos el cuchillo para correr las piedras de la entrada de la cueva sin preocuparnos las ardillas. Adentro y tomamos el nido mas cercano lo ponemos en el centro del círculo de piedras y lo encendemos con la linterna para que haga una fogata. Luego miramos los dibujos de la pared y los completamos ,la pared se abrirá y entramos para encontrar un cristal que nos sera imprescindible para tomarlo usamos el control remoto y el mecanismo se abrirá permitiendo que lo tomemos. Para los que quieran avanzar un poco mas vuelvan a su casa y vayan al lado de la tienda y dejen el cristal en el buzón. Por hoy ya tienen bastante a jugarlo solos y suerte.

Hernán J. Khatchadourian
Esteban A. Balaguer

RECOMENDADOS

Para orientarnos un poco mejor clasificaremos tambien a los gráficos, movimientos, sonido y adicción con las iniciales de los mismos por ejemplo G:gráficos ; M:movimientos ; S:sonidos ; O:originalidad ; A:addición

LOOM

AVENTURA GRAFICA
LUCASFILM GAMES

• Disponible en Amiga y PC.

La excepcional aventura de un joven aprendiz de mago que debe ,en el comienzo de los tiempos , impedir que un renegado clérigo haga surgir un ejército de muertos y con ellos a Chaos señor de la muerte .EXCELENTE

G=9 M=8 S=10 A=8

KICK OFF 2 EXTRA TIME
SIM.DEPORTIVO / ANCO

• Disponible en Amiga(1mg)

A esta versión del mítico simulador de fútbol se le han agregado muchas más cosas que le hacen mas espectacular como los jueces de línea , el árbitro , voces y cantos digitalizados. Mucho mejor que Kick Off 2.

G=7 M=9 S=9 A=10

BAD CAT
COMPETENCIA / GO(US GOLD)

• Disponible en Amiga y C-64

Este juego lleva algún tiempo ya en AMIGA pero recien se les ocurrió traerlo aquí. En el juego representamos el papel de unos gatos callejeros que organizan una olimpiada Tiene lindos gráficos y rápido movimiento.

G=8 M=8 S=7 A=8

NIGHT HUNTER
ARCADE / UBI SOFT

• Disponible en Amiga

El famoso Drácula de Ubi soft ha llegado a las pantallas de nuestro Amiga. En el juego tomamos el papel de Drácula que debe salir de su guarida , atacar a los inocentes transeútes y obtener una serie de objetos que nos dejarán pasar por la puerta sagrada y sguir haciendo de las nuestras en el siguiente nivel. Recomendado.

G=8 M=7 S=7 A=9

GREMLINS 2 THE NEW BATCH
(LA NUEVA GENERACION)
ELITE SYSTEMS / ARCADE

• Disponible en Amiga y Spectrum

Los que ya hayan visto la película ya sabrán que hacer pero para los remolones les diremos que los Gremlins han ocupado NEW YORK y el protagonista de la primera parte que trabaja en esta ciudad y sabe como vencerlos debe reunir algunos objetos para tal fin. El juego es un clásico de plataformas de desarrollo rápido en el que debemos eliminar a cuanto Gremlin se nos cruce cuidando de que no nos eliminen a nosotros. A destacar los efectos sonoros.

G=8 M=8 S=10 A=9

GOLDEN AXE
VIRGIN /MASTERTRONIC
ARCADE

• Disponible en Amiga,C-64 y póximamente en Spectrum

El no 1 de las máquinas arcade ha llegado a nuestras computadoras con toda la espectacularidad de la maquina. Podemos elegir entre 3 guerreros a saber: el guerrero,la amazona y el elfo. Los tres desean destruir a DEATH ADDER por motivos de venganza y no dudamos que con vuestra ayuda lo lograrán.

G=10 M=10 S=9 A=10

DRAGON SPIRIT

TENGEN -DOMARK / ARCADE

• Disponible en Amiga, C-64 y Spectrum.

Desde la máquina original de ATARI llega este juego en el que adoptaremos el papel de un dragón que pugna por rescatar a una princesa y romper el hechizo que lo mantiene convertido en esto. Recomendado.

G=8 M=7 S=7 A=8

OVER THE NET
GENIAS / DEPORTIVO

• Disponible en Amiga.

Los mismos que hicieron el world cup 90 nos presentan ahora este juego. en el que debemos jugar un partido de volley playero manejando a uno de los integrantes de tu equipo y tratando de derrotar a tus contrincantes. Opción de dos jugadores , buenos graficos , excelentes movimientos y buenos sonidos.

G=9 M=8 S=8 A=9

SAINT DRAGON
TECMO / ARCADE

• Disponible en Amiga y prox. en ZX Spectrum

Tambien desde los videos nos llega una conversión en la que adoptaremos el papel de un dragón de multiples colas que irán menguando a medida que recibamos impactos enemigos. Destaca la buena animación , los excelentes gráficos y la adicción.

G=9 M=9 S=8 A=10

RAZAS DE NOCHE
OCEAN / ARCADE

Disponible en Spectrum,Amiga y C-64.

En este juego basado en una película que aún no se estreno en nuestro país adoptaremos el papel del protagonista que debe enfrentarse a los hijos de la libertad (una organizacion neonazi) y los razas de noche renegados para llegar al mundo submundo de los night breed y conseguir el perdón por los crímenes que nunca cometió (?). Muy buena animación y vistosos gráficos.

G=9 M=8 S=9 A=9

SLY SPY SECRET AGENT
OCEAN / ARCADE

- Disponible en Spectrum, Amiga y C-64.

Ocean está que no para y una prueba de esto es este Sly Spy que viene avalado por ser un éxito en las máquinas de la calle. En el juego tomamos el papel de un agente secreto con ciertas similitudes de 007 que debe destruir una organización de CDW'S (el consejo para la dominación del mundo) para ello cuenta con alta tecnología que le permite bucear, tirarse en paracaídas,etc.

G= 9 M= 8 S= 7A= 9

ATF II
DIGITAL INTEG./ARCADE SIM.

- Disponible en Amiga.

La segunda parte de un juego que pasó injustamente desapercibido en ZX y C-64 . ATF 2 es un arcade con pequeñas gotas de simulador que nos puede enganchar durante un buen tiempo al monitor (además viene con trainer y no necesita manual).

G=9 M=8 S=9 A=9

SCI (CHASE HQ 2)
OCEAN / ARCADE

- Disponible en Amiga .

De nuevo Ocean nos invita a otro de sus excelentes arcades esta vez con dos de sus anteriores personajes. Sonny y Tuggs en una Ferrari deben perseguir a una serie de delincuentes que han escapado de la ley. La novedad es que a Sonny le han prestado un revolver y puede tirarles a los vehiculos málhechores, además aparecerá un helicóptero que nos dejará una bazooka con que disparar 6 tiros. Excelentes movimientos.

G=8 M=9 S=9 A=9

LORNA
TOPO / ARCADE

- Disponible en Spectrum y prox. en Amiga.

Por fin! después de tres años el projecto se ha hecho realidad aunque haya cambiado de compañia. El juego es un arcade en toda regla en el que manejamos a nuestra heroína que intentara recuperar las partes de nuestro "querido robot". Gráficos excelentes y provocativos (no en vano Lorna lo es) , movimientos rapidísimos , buen sonido y altísimo grado de adicción.

G=9 M=8 S=8 A=9

NARCO POLICE
DINAMIC-IRON BYTE
ARCADE-ESTRATEGIA

- Disponible en Spectrum y prox. en Amiga, C-64 y PC.

Los muchachos de Dinamic nos presentan en esta ocasion un espectacular juego en el que tomamos el papel de un cuerpo de policias especialmente entrenados para luchar contra el narcotráfico que domina la quinta parte de la población mundial todo esto en el ano 2003. Lógicamente nuestros " polis " tienen equipos armamentísticos de alto poder destructivo como ametralladoras, escopetas de cañones " recortados " o misiles. La misión es infiltrarse en el cuartel general del narcotráfico ubicado en una isla a la que se puede entrar por 5 túneles .El único problema es que los narcotraficantes han gastado 500 millones de dólares en su seguridad.

G=10 M=8 S=8 A=10

CARLOS SAINZ
ZIGURAT/ SIMULADOR-ARCADE

- Disponible en Spectrum.

El campeón español de rally Carlos Sainz es el protagonista de este juego de Made in Spain en el que manejamos el Toyota , con el que salió campeón, al estilo del Aspar gp 500 pero mucho mejor que este ya que incorpora imnovadoras caracteristicas técnicas.

G=8 M=8 S=7 A=8

SHADOW OF THE BEAST
ARCADE / GREMLIN

- Disponible en Spectrum y Amiga.

Por fin! el ansiado juego de Amiga ha llegado a la pantalla de nuestros Spectrum de la mano de Gremlin que aparte de conseguir los derechos del juego de Psynopsis resurge de sus cenizas con un juego de la calidad que imprimían a sus juegos hace años. En lo que respecta al juego la misión es encontrar los objetos y usarlos correctamente para poder llegar al combate final con el señor de las bestias, derrotarlo y recuperar tu forma humana para que puedan hacer el segundo juego.

G=9 M=9 S=7 A=9

YOGI'S GREAT ESCAPE
HI-TEC / ARCADE

- Disponible en Amiga , Spectrum y C-64.

El popular oso de la tele vuelve en su segundo juego para ordenador y lo hace de buena forma .El juego es un arcade de plataformas en el que debemos ayudar a nuestro oso favorito a escapar del parque Yellistone y llegar a la ciudad de New York. Muy bueno

G=8 M=8 .S=8 A=8

DIZZY'S REVENGE
CODEMASTERS / ARCADE

Disponible en C-64.

Otra vez entre nosotros Dizzy y como siempre de la mano de Codemasters. Mezcla el Dizzy con el Pacman y obtendras este juego en cuanto a la calidad si a uds. les gusta la calidad de los lanzamientos de Codemasters no duden en comprarlo.

G=8 M=8 S=7 A=9

LA DIOSA DE COZUMEL
AD / AVENTURA

• Disponible en Spectrum , PC y C-64.

Que vamos a decir de este juego que todavía no hayamos dicho. El juego es una aventura conversacional , la 1era de una trilogía, en la que después de un naufragio nuestro explorador debe arreglarselas para equiparse y partir en busca de un templo donde habita una diosa dormida desde hace años. Llegó para la Commodore, ahora esperamos el de Amiga.

G=9 M=0 S=7 A=9

SPIDERMAN
(EL HOMBRE ARAÑA)
EMPIRE / ARCADE

• Disponible en Amiga y C-64.

Por tercera vez Peter Parker vuelve a las pantallas de nuestros ordenadores y por segunda vez de la mano de Empire que ha desarrollado un arcade de plataformas con una animación increíble por el tamaño de los gráficos. Nuestra misión es la de rescatar a la novia de Spider escondida en un estudio cinematográfico pero malvados seres trataran de impedírnoslo para defendernos contamos con nuestra tela de araña y con la posibilidad de caminar por los techos pero cuidado porque alguno de ellos tienen cera que no nos dejará adherirnos.

G=8 M=9 S=7 A=8

RICK DANGEROUS 2
ARCADE / FIREBIRD

• Disponible en Amiga y C-64.

Ha vuelto! después de cumplir con sus misiones debía volver. Pero no ha vuelto solo esta vez tiene superpoderes y lo que es peor sabe usarlos! En esta segundaparte Rick debe realizar misiones tan loables como defender la tierra de los alienígenas (uf!) o parar a un malvado hombre de negocios todo esto acompañado por la calidad con la que Core realiza sus programas.

G=9 M=9 S=9 A=9

DAVID WOLF
AVENTURA / ACTIVISION

• Disponible en PC y prox. en Amiga

De los autores de Duro de matar llega a nuestras pantallas un nuevo superagente (estan de moda no?) su nombre es David Wolf y lucha para destruir una organización que quiere dominar el mundo (que original no?). Hasta aquí muchos estarán dejando de leer pero paren! todavía no dije como es el juego. Bien en el mismo tomamos el papel de Wolf que debe desarrollar distintas misiones según vayan ocurriendo las distintas situaciones. Sólo una cosa : el adjetivo de espectacular se queda corto.

G=10 M=8 S=7 A=9

DRAGON'S LAIR 2 TIMEWARP
EMPIRE / AVENTURA

• Disponible en Amiga.

Llego por fin el ultimo juego de Don Bluth el creador de Space Ace y los anteriores Dragon's Lair. El juego en si es espectacular e incorpora detalles que lo hacen superior a sus predecesores como voces digitalizadas bien hechas y mayor rapidez de respuesta al teclado. El objetivo es rescatar de nuevo a la princesa Daphne que como siempre ha sido secuestrada por el malvado mago Singe.

G=10 M=10 S10 A=8

NEW MANIAC MANSION
LUCASFIM / AV. GRAFICA

• Disponible en Amiga , C-64 , PC

El popular juego de todos los tiempos en el que debemos rescatar a la novia de David secuestrada por el doctor Fred para utilizarla en sus experimentos. Lógicamente sus amigos no lo van a permitir y se han unido al novio de Sandy (la secuestrada) para ir a rescatarla con el incoveniente de que solopueden ir tres de ellos. La versión que comentamos es la nueva que ha salido para PC en la que los personajes son iguales a los de Amiga es decir con la cabeza grande y el cuerpo flaquito como si no hubiera comido en días (pobrecito!). Tanto esta como todas las versiones son totalmente recomendables y sirven para iniciarse en este tipo de juego.

G=9 M=8 S=8 A=9

DON BLUTH'S DRAGON'S LAIR
EMPIRE / AVENTURA

• Disponible en Amiga y PC

Ahora llega la versión PC del popular juego de dibujos animados que ocupa nada mas que trece discos y nos introduce en la historia de Dirk el intrépido que trata de rescatar a la princesa Daphne cuando ésta fue secuestrada por primera vez.Los graficos no son soberbios solo excelentes pero vale la pena gastarse esos trece discos para ver un juegazo como este.

G=10 M=10 S=8 A=8

STAR WARS
DOMARK / ARCADE

• Disponible en Spectrum , C-64 y PC

El clásico de los videos en el que tomamos la personalidad de Luke que a bordo de su Ala-X intentará evitar ser freído a disparos por las naves del imperio intergaláctico ; luego , en la superficie de la Estrella de la Muerte, tendra que esquivar los ataques de las torretas laser y por último (si todavía está vivo) deberá enfrentarse al corredor de la muerte para llegar a la ventilación y disparar dos certeros misilazos en el conducto. Lo que más destaca de esta versión PC es que es endiabladamente rápida lo que nos obliga a ejercitar nuestros reflejos.

G=7 M=9 S=8 A=9

OLDIES

SEGUIMOS RECORDANDO MAS PEQUEÑAS JOYAS DE LA PROGRAMACION QUE TAN BUENOS RATOS NOS HAN HECHO PASAR.

ARMY MOVES : ESQUIVA BALAZOS

- Creadora:Dinamic
  Disponible: Spect.,C-64 y MSX

Este es un claro ejemplo de la época dorada de Dinamic en la que realizaban auténticas obras maestras en las que predominaba la adicción y la dificultad por sobre todas las cosas. En el juego tomamos el papel de Derdhal , un soldado del COE (Comando de Operaciones Especiales) que debe vencer a las tropas de un dictador para llegar a la isla donde se esconde y recuperar los planos de una poderosa bomba. Tanto los gráficos (excelentes) como los movimientos (rápidos y precisos) demuestran un gran cuidado por parte de sus autores.

MOVIE: SIENTETE HUMPREY BOGART EN ACCION

- Creadora: Imagine

- Disponible: Spectrum y C-64.

Años '30.

New York. Jack Marlow , brillantey afamado detective privado afronta uno de los casos mas peligroso de los últimos tiempos relacionado con el siempre desagradable y peligroso mundo de la mafia. La misión es encontrar un cassete que esta en la guarida del Malo y regresar a nuestra oficina para escucharlo.

HIBROFOOL: PRINCIPE DE BELL AIR

- Creadora:FTL
  Disponible:Spectrum

La segunda parte de Sweevo's World en la que Sweevo debe enfrentarse a la ardua tarea de recorrer un gigantesco acuario planetario con la intencion de quitar los tapones para que pueda ser limpiado a consciencia. Sistema filmation , idea original y buenos gráficos.

SPY vs. SPY

- Creadora:Beyond
  Disponible:Spectrum y C-64

Es un juego en el que se pueden llevar simultáneamente dos acciones distintas en la cual un jugador puede realizar sus acciones sin tener en cuenta a su adversario a excepción de cuando nos encontramos con el momento en el cual aparecerá un fase de lucha con cuchillos en la que casi siempre perderemos. La mision es encontrar unos planos secretos que estan dentro de una embajada y escapar de ella en un pequeño avion que esta en la pista

THE GREAT ESCAPE

- Creadora :Ocean
  Disponible: Spectrum, C-64

La acción transcurre en un campo de concentracion de la 2da guerra mundial. Eres el sargento MacCornick que esta planeando una fuga por medio de túneles pero necesitará mas que una pala para escapar porque una vez afuera debe pasar por una casilla en donde debe presentar documentos.Los gráficos son buenísimos (en 3d) y el movimiento cumple y ademas la originalidad del tema hace que no nos cansemos de jugar partida tras partida.

ELITE : 2099 ODISEA EN LA GALAXIA

- Creadora:Firebird.
  Disponible: Spectrum y C-64

Somos el comandante de la nave de comercio y combate Cobra MKIII, diseñada por la Cooperativa Galáctica de Mundos. La aventura comienza a bordo de la nave , embarcada en el planeta Lave. Ahora tenemos que elegir entre ser combatientes o pacificos comerciantes intergalacticos. Es un programa que reune lo mejor de los juegos arcade,de simulacion y de estrategia con unos gráficos tridimensionales realmente buenos .

THE WAY OF THE EXPLODING FIST : PATADA TRAS PATADA

- Creadora: Melbourne House
  Disponible: Spectrum y C-64

Karate es la unica palabra con la que se puede definir a este magnifico juego, porque en el se dan cita todos los ingredientes propios de la lucha oriental. Ambientación realista. Movimiento increiblemente bueno y variado. Emocionante y completo.

JACK THE NIPPER : TRAVIESO EN APUROS

Creadora: Gremlin Graphics
Disponible : Spectrum, C-64 y Msx

Jack es un bebe. El juego comienza en su propio dormitorio de donde escapa, aprovechando un descuido de sus padres, y sale a la calle en busca de sus victimas para sus trastadas. Cuidado , Jack esta solo por las calles. Este es un juego que nos hara disfrutar haciendo todo tipo de travesuras.

GAUNTLET : ESCAPA O MUERE

- Creadora: U.S. Gold

Disponible: Spectrum,C-64 y MSX

Nos encontramos en el castillo de las sombras , lugar donde moran fantasmas , demonios y demas individuos de malas intenciones. Podemos manejar a varios personajes , y el juego presenta la opción de que puedan participar simultaneamente dos jugadores. Asi se divide el riesgo y se multiplica la diversion. Gran cantidad de pantallas , enemigos y escenarios.

El Arcón

AMIGA

RETURN OF THE JEDI

Si cuando debes escribir tu nombre en la tabla de records escribes DARTH VADER en la próxima partida mientras estes jugando pulsa F2 y pasarás al siguiente nivel.

STUNT CAR RACE

En los 2 circuitos de la cuarta división tratar de llevale al contrario unos 400 metros y a partir de ahí puedes reducirla a tu gusto pues el otro no te podrá alcanzar (?).

SILK WORM

En la pantalla de selección de controles teclea SCRAP 28 y obtendrás vidas infinitaa.

PROPHECY 1 : THE VIKING CHILD

Les damos las claves de los tres niveles de este divertido juego de Electronic Zoo en su versión AMIGA : IMAGITEC, JOJOSAN Y GUSTAVUS.

INT. 3D SOCCER CHALLENGE

La clave de acceso de este juego es 5429

AFTER THE WAR

La clave de acceso a la 2da parte de este magnífico juego es 664380.

ST. DRAGON

Para obtener vidas infinitas cuando aparezca la pantalla solicitando que presiones F1 para jugar presiónalo y lugo comienza a presionar el botón de disparo y el botón izquierdo del mouse con toda la velocidad que puedas hasta que aparezca el dragon listo para jugar.

DRAGON'S LAIR 2 TIMEWARP

Si quieres verlo como si fuera un dibujo animado sólo debes presionar RETURN cuando aparezca el personaje y teclear GET MORDROC DIRK y seguidamente volveremos a presionar RETURN.

ARKANOID 1

Carga el juego y empieza a jugar pero antes de mover la raqueta presionamos SPACE (para pausarlo) , tecleamos DSIMAGIC y volvemos a presionar SPACE para a continuación recoger una píldora que caerá , con esta en nuestro poder podremos presionar las letras de las ventajas (P= vida extra, E= raqueta mas grande , L= laser , B= pasar de nivel , etc.) pero lo mas importante es si presionas F lo que te llevará directamente a la pantalla 33 a combatir contra tu objetivo: DOH.

FLOOD

Sergio Touza strikes back y nos da las claves del nivel 1 al 42! para los que no tengan ganas de empezar desde el principio. Las claves son: FROG , YEAR , QUIF , LONG , WORD , FRED , WINE , GRIP , TRAP , THUD , FRAK , VINE , JUMP , NILL , FOUR , GRIT , ZING , JING , LIDO , POOL , HATE , REED , LIME , QUID , WING , FLEE , GIGA , HEAD , LOOP , SING , JOUX , PINK , GOGO , LETS , QUAD , BRIL , EGGS , HENS , NAIL , SOAP , FOAM , MEEK.

SPECTRUM

SLY SPY SECRET AGENT

Con el poke 35683,130 obtendrás 99 créditos.

LORNA

Para este sensual juego pokes como POKE 59632,0 y 59633,0 (vidas infinitas) o las claves que les facilitaran ayudar a nuestra sensual heroína: LOLI (FASE 2) , PANINGA (FASE 3) , BLACK (FASE 4) , CROWN (FASE 5). Con respecto a las 2 ultimas claves que el proximo lanzamiento del disminuido equipo Topo se llame Black Crown no es una casualidad no?.

SENDA SALVAJE

Para energía infinita sólo debes pulsar simultáneamente las teclas que forman la palabra PINOK y si te hundes en algún pantano debes volver a pulsarlas para que se agote la energía y puedas volver a empezar. Este truco vale para las dos fases.

CHICAGO'S 30

Peor tarde que nunca pero en fin que si quieres tener vidas infinitas debes pulsar simultáneamente "H" y "V" .

COLISEUM

Otro juego que tambien ya tiene sus añitos y el que quiera vidas infinitas solo debe pulsar en el menu las letras que forman la palabra ISABEL (aqui hay novia encerrada)

TITANIC (topo)

Bueno no es malo recordar a los juegos que alguna vez nos han hecho pasar tardes de locos tratando de pasar esa pantalla maldita que se nos resiste. Y como ya hay una seccion dedicada a eso les decimos que si pulsais 2,3,5 y 8 obtendras vidas infinitas y si quereis la clave de acceso a la segunda parte ni mucho mas: SUSIE.

SI TE GUSTAN LAS COMUNICACIONES...

REAL TIME TE OFRECE:

MODEMS

300/1200/AUTOANSWER

PARA AMIGA Y PC COMP.

LOS MEJORES PROGRAMAS DE COMUNICACIONES

Y HASTA UN BBS ESPECIALIZADO EN JUEGOS.

COMUNICATE!!!!

E-MOTION

Con R pasas de fase , con T retrocedes una fase , F aumenta 10 fases , G retrocede 10 fases y V quita una vida. De nada

PC COMPATIBLES

XENON 2

Para todos aquellos que todavia no hayan podido terminar este magnífico juego de naves les daremos un truco: elige tu tarjeta pero en vez de apretar ENTER presiona F7 y el juego se cargara automaticamente pero si cuando disparas pulsas la letra "I" y la mantienes pulsada durante todo el juego obtendras inmunidad.

DOUBLE DRAGON 2 THE REVENGE

Cuando termines el primer nivel y la maquina se apreste a cargar el 2do presiona la tecla 5 y aparecerás casi al final del juego con el inconveniente de que hay mas pandilleros pero que no darán muchos problemas a unos expertos en artes marciales como vos.

SOL NEGRO

Si quieres inmunidad te la damos en bandeja tienes que llegar a la jaula donde esta Mónica y situarte en la parte mas alta de la derecha y pulsa EGOS.

PIRATES!

Si quieres ganar todos los duelos aunque tengas menos hombres no sueltes la tecla de estocada larga o sea la 7 del keypad o teclado adicional.

KINGS OF THE BEACH

Tenemos ,para todos los que tenga este genial juego de volley playero, las claves que les permitiran viajar por las playas mas lindas del mundo: ve a la tienda donde esta la clave y escribe SIDEOUT, GEKKO, TOPFLITE o SUNDEVIL y acto seguido podras jugar en otras playas.

MSX

THE GOONIES

Pulsar CTRL+ K y luego teclea KEYWORD (para jugar desde el 2do round) , MR SLOTH (desde el 3er round) , GOON DOCKS (desde el 4to round) , DOUBLOON (desde el 5to round) y ONE EYED WILLY (para el 6to y último round)

KNIGHTMARE

En todas las pantallas hay EXITS a pantallas posteriores y estan ocultos en interrogaciones y se visualizan al pegarle un tiro. Estos EXITS aparecerán siempre y cuando hayas pasado el 2do round en adelante.

IN DEL MES

SIN NIGUNA DUDA: TIME WARP (AMIGA), LIFE AND DEATH (PC), NARCO POLICE (SPECTRUM), LA PRESENTACION DEL KILLING GAME SHOW (AMIGA) Y LOS PROGRAMAS SHAREWARE QUE NADA TIENEN QUE ENVIDIARLE A LOS COMERCIALES CAROS.

OUT DEL MES

QUE NUESTRA REVISTA HAYA SALIDO TAN TARDE (PERDON)

INDIANA JONES

Hello! otra vez con uds.la solución al 2do capítulo de INDY The graphic adventure la excelente video aventura de Lucasfilm.

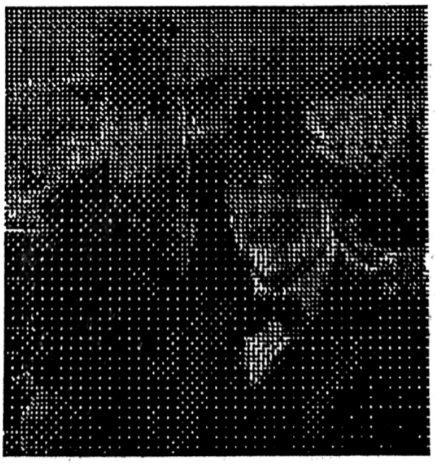
Para los que leyeron el artículo anterior voy a hacer unas correcciones que deben usar ya que si no afectan el desarrollo del juego.

En la casa de Henry Jones toma la sticky tape y llevala a tu laboratorio para usarla con un frasquito que esta en la estantería del medio y obtendras una llave que abre un cajón camuflado a modo de mesa que contiene un viejo libro.

La otra es en la pantalla en laque hay que usar el gancho , si seguimos hacia la derecha llegaremos a una pantalla con unas escrituras en la pared .Ahora vamos a la aventura justo donde la dejamos.

En la entrada dile al mayordomo que eres L.Robert Mc.Falfa y vienes a inspecionar tapices(1,1).Luego vete por la puerta que esta hacia el fondo y aparecerás en los corredores del castillo.Camina por los mismos hasta encontrar un pasillo con tres puertas y entra por la de mas abajo.En esta habitación debes obtener el vaso que tiene el soldado nazi. Cuando lo obtuviste sal y metete en la siguiente puerta. Ahora usa el vaso con el spigot para llenarlo de cerveza y échalo en el carbón donde se cocina un sabroso asado que deberas tomar no para comer si no para dárselo a un "lindo" perrito que está en el tercer piso. Salimos de esta habitacion y de todos los pasillos para volver a la pantalla inicial e irnos por la derecha para aparecer en otro pasillo donde hay dos soldados nos vamos con el que esta mas abajo yle decimos las frases no 3 ,2 ,1 para librarnos de él y nos metemos en la habitación de la derecha donde tomamos el traje de sirviente.

Salimos y vamos hacia arriba donde le decimos al soldado1 ,2 ,2 para a continuación subir por las escaleras. Una vez arriba nos vamos abajo , luego a la derecha y entramos en una habitación donde hay un cofre que abrimos para tomar unos cuantos marcos y de paso cambiamos de sirviente. Salimos y vamos abajo para encontramos con el primer soldado del 2do piso al que le daremos la pintura que llevamos desde el princio y sorprendentemente se la llevara a su superior creyendo que es una obra de arte y , para nuestra sorpresa , este tambien creera que es una obra de arte guardándola en la caja fuerte cuya combinacion esta en el archivo del tercer piso. Volviendo a lo nuestro,seguimos por un largo pasillo hasta el final del mismo donde debemos ir arriba y entrar en la puerta que hay ahi. Adentro abre el cofre y encontrarás un uniforme que deberás mirar para encontrar una llave. Vistete de Indiana y vuelve al 1er piso ,donde encontraste la ropa de sirviente, y usa la llave para abrir la percha que tiene el uniforme gris por supuesto para tomarlo. Sal y vuelve al segundo piso; cuando llegues cambiate el uniforme ,esquiva el guardia que vigila las escaleras y sube por las mismas. Al subir te encontrarás con un soldado al que hay que decirle 1,2,1 y meterse en la primera habitacion que encuentres.



Una vez ahí le damos el asado al perro y tomamos el trophy para después abrir el archivo y tomar el pase. Volvemos al 1er piso,donde esta la cerveza, pero antes podemos ver a Henry de la siguiente manera: en el segundo piso ,dentro de la zona donde vigila el soldado, hay un pasillito por donde nos metemos y entramos a una pantalla desde la cual nos trasladamos a otra mas donde hay una ventana que podemos abrir y lo hacemos. Salimos y vamos a la última ventana de ese piso,la abrimos y entramos; en la pared hay un ladrillo salido de lugar que puede ser empujado. Salimos y si empujaste el ladrillo habra un sostén donde usar nuestro látigo para llegar a la enredadera y subir. Arriba abrimos laprimera ventana que encontramos y entramos por la misma. Adentro encontramos un mueble que en su interior tiene 70 marcos.

Salimos y entramos (perdon!) en la 3ra ventana y oops! encontramos a Henry. Como Henry no puede caminar por las cornisas tendremos que conformarnos con verlo. Volviendo a la aventura para regresar donde la cerveza es necesario vestirse de Indiana nuevamente. Una vez que llenamos el trophy debemos volver al 3er piso.Por si tuvieron alguna pelea es posible recuperar energía con un botiquín que esta en el 2do piso vigilado por el soldado al que podemos esquivar por que es bastante tonto. Una vez en el 3er piso y vestidos con el uniforme vamos abajo hasta un pasillo que va a la izquierda y nos encontramos con un guardia de respetable tamaño que respomde al nombre de Biff (me suena a Volver al futuro) al que debemos dar el trophy lleno de cerveza y luego una ración de golpes (preferiblemente en la cara).

Seguimos hacia arriba y en la primera puerta que encontramos tiramos del cable que cae del techo entonces sonará una alarma , un soldado nazi nos atrapará y vendra el coronel Voguel que nos quitará el diario del Grial y nos encerrará en una habitación atados en una silla con Henry. Ahora debemos llegar con la silla hasta la armadura para que el hacha de la misma corte la cuerda y quedemos libres. Una vez libres debemos colocar a Henry en la chimenea y con Jr. presionar la estatua de la izquierda con lo que lograremos que se abra y salimos. Afuera usamos la moto y llegaremos a una caseta de guardia que no nos deja pasar y deberemos convencer al guardia de que sí nos deje hacerlo (por la fuerza o diplomaticamente) .Una vez que nos deje hacerlo llegaremos a Berlín donde Hitler esta dando un festín para fanáticos. Cuando entramos en escena nos encontramos a Elsa que nos devuelve el diario que nos sustrajo Voguel. Al aparecer un soldado nazi Indy debe huir pero se encuentra cara a cara con el mismisimo Adolf Hitler al que debe darle el pase que consiguió en el castillo al que Hitler firma sin darse cuenta de que esta firmando el pasaporte de escape a su enemigo.

Con el pase nos vamos de Berlín hacia el aeropuerto donde ,si conseguimos dinero en el castillo, podremos comprar dos pasajes fuera de Alemania que cuestan 175 marcos. Si no tenemos el dinero podemos optar por robar la avioneta que esta estacionada en la pista de aterrizaje. Para hacerla funcionar debemos usar el manual de vuelo que encontramos en la biblioteca (1er artículo en Venecia) y con la ayuda de la barra para pausar el juego realizaremos las acciones que allí se comentan. Si consigues despegar podras asistir a una sesion de vuelo en forma de arcade en el que tendremos que esquivar a los aviones alemanes y de paso dispararles para derrivarlos hasta que uno de ellos nos derrive a nosotros y caigamos en una granja donde podemos tomar el auto de la izquierda y ponernos en marcha. Una vez en la ruta nos encontraremos con varios puestos de guardia nazi a los que les tenemos que mostrar el pase firmado por Hitler , al verlo los soldados nos permiten el paso y nos abren la barrera para que pasemos.

Este procedimiento lo repetimos en todas las casetas hasta que salgamos de Alemania. Una vez fuera de Alemania nuestros amigos se dirigirán a Iskenderum donde esta el santo Grial. Cuando llegamos allí nos recibe Marcus que tiene un poco sucio el traje y se pone a hablar con nuestro padre. Aqui podemos leer una inscripción en las rocas pero lo importante es ir a la entrada del templo con lo que estaremos mas cerca del Grial. En el interior del templo encontraremos a Donovan y a Elsa que trabajaban para los nazis desde un principio. Donovan nos ordena entrar a la cueva pero al negarnos dispara friamente contra Henry asegurandonos que el Grial puede curarlo y evitar su muerte, oyendo esto Indy va en busca del dichoso Grial.

Al entrar a la cueva vemos que aparentemente esta vacía pero un cuerpo decapitado en el suelo nos hace pensar que esto no es cierto. Para pasar este dolor de cabeza que es esta pantalla debemos usar el látigo en la pequeña línea celeste que sale del pie de muerto e Indiana realizará todas las acciones automáticamente y pasará a la siguiente pantalla. En esta el objetivo es muy sencillo y sólo debemos caminar sobre las letras de la palabra GEHOVA como dice el programa , sólo asi evitaremos caer en los precipicios que nos rodean. Una vez sobrepasada esta pantalla, llegaremos a la más facil de todas solo debemos apuntar a la parte mas saliente del borde contrario e Indiana caminará por sí sólo hacia la cuarta y definitiva pantalla. En esta nos recibirá el último de los caballeros del Grial que nos invitará a elegir uno de los griales que estan en esa mesa al que debemos llenar con el agua de la fuente y beberlo. Cuando lo bebemos puede ocurrir dos cosas: 1) si elegimos el incorrecto pasará algo que no le gustaría ni al mismo Harrison Ford o 2) si elegiste el correcto Indy se podra ir con el grial.

Si pudimos salir veremos como Indy le da el agua a su padre y este revive pero Elsa toma el grial e intenta salir de la cueva con lo que se produce un temblor y cae en un hueco del que nunca mas saldrá. Indy al ver esto va a buscar a Elsa pero esta ha caído y sólo queda el Grial al que Indy puede agarrar con su látigo. Ahora Indiana se afronta a la decisión mas importante de su vida pero esto se lo dejamos a uds (no les vamos a dar la solución completa hasta el final). Esperamos que ahora todos puedan llegar al Final.

Hernán J. Khatchadourian
Fabián Julio Golyñski

CORREO Y CONSULTAS

'FREDDY" 2 Y 'V"

Queridos amigos:

Quiero felicitarlos por su revista que es muy buena y de paso hacerles dos preguntas 1) ¿Cuál es el objetivo del "Freddy Hardest 2da parte" ? y 2) ¿ Cual es el objetivo del juego "V the game"? . es deseo mucha suerte y sigan así.

Carlos Segura
Pcia. de Bs. As.

Carlos:

Respondemos a tu pedido y te decimos que en el Freddy 2 debes conseguir los códigos de una determinada nave (de cualquier color) para luego dirigirse dirigirse a esa nave, colocar los códigos y huir a toda prisa para que nuestros enemigos no nos conviertan en fosfatina cósmica y puedan hacer el tercer juego. En cuanto al juego de la conocida serie televisiva tomamos el papel de Mike Donovan quien debe colocar 4 cargas explosivas en la nave nodriza donde se encuentra pero Diana ha puesto a funcionar un ejército de robots que quieren cenar guiso de Donovan y no nos dejarán un minuto en paz pero afortunadamente podemos esquivarlos o darles con el láser ; también disponemos de un keypad que nos llevará algún tiempo entenderlo pero que al fin nos ayudará en nuestro propósito.

LA MANSIÓN MANIÁTICA

Sres. de Play:

Me dirijo a ustedes con el fin de saber si me pueden dar la clave que me pide el programa Maniac Mansión al intentar pasar por la puerta de seguridad que tiene un keypad en su costado derecho. Les deseo mucha suerte y desde ya muchas gracias.

Fabio Guerrero
Pcia. de Córdoba

Fabio :

Las claves las damos a los clientes cuando estos compran el programa ; lo tuyo debe haber sido un descuido pero no te preocupes junto con la revista de este mes recibiráas las claves que no te dimos.

LIVINGSTONE ATACA DE NUEVO

Amigos de Play:

Les escribo con motivo de saber si el truco que publicaron en su revista para obtener vidas infinitas en el Livingstone 2 segunda parte funciona porque yo lo he probado y nada también me gustaría que pusieran la solución de algún juego de Spectrum porque los usuarios de esta máquina nos quedamos con las ganas de solucionar algunos juegos de los buenos.

Máximo Solo
Cap. Fed.

Máximo:

Pasée 2 minutos para descubrir el truquillo pero al fin dí con él y efectivamente hay un error tanto para Spectrum, Amiga , PC y MSX las letras que hay que pulsar simultáneamente son "C" y "J" es decir lo mismo que en la primera parte. En cuanto a tu segunda cuestión como verás los últimos programas que han salido para Spectrum son (a excepción de 2 o 3) puramente arcades o simuladores de fútbol pero prometemos publicar las soluciones de estos 2 o 3 en las próximas PLAY y desde ya te adelanto que en el próximo número tendrás en tus manos la solución del Time Machine todo un juegazo.

EN CUANTO A USTEDES SIGAN ESCRIBIENDO POR FAVOR QUE ESTAMOS IMPACIENTES POR CONTESTARLES Y NO SE OLVIDEN DE MANDAR SUS NOMBRES Y SI TIENEN POR AHÍ ALGÚN TRUCO QUE TODAVÍA NO HAYA APARECIDO NO LO PIENSEN DOS VECES MÁNDENLO Y SUS NOMBRES FIGURARÁN ENTRE NUESTROS COLABORADORES.

RENOVATE!

ENTREGANOS TU VIEJA COMPUTADORA,
Y LLEVATE UNA **FLAMANTE**

PC XT / AMIGA

SOLO LO HACE POSIBLE

REAL TIME

AV.PUEYRREDON 1357 PISO 3º LOCAL 93 TEL 821-9438/826-6257

FAX (541)962-6563

LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA

NO SE DESESPERE!

TODO LO QUE UD. NECESITE LO PUEDE ENCONTRAR EN

REAL TIME

JOYSTICKS / INTERFASES / MONITORES / MOUSES

IMPRESORAS / SCANNERS / INSUMOS

AV.PUEYRREDON 1357 PISO 3º LOCAL 93 TEL 821-9438 / 826-6257

LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA